任天堂「プロジェクト・リアリティ」用で

米国WMSが提携 業務用ソフト開発

英国レア社とも提携、第1作「キラーインスティンクト」夏季CESで披露

任天堂の米国子会社、ニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）と、ウィリアムズ/ミッドウェー社の親会社であるWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は三月三十日、任天堂が今秋業務用で出荷を予定している64ビット機「プロジェクト・リアリティ」用のゲームソフトを展開する新会社、ウィリアムズ/ニンテンドー社を設立した、と発表した。

任天堂はまたWMS社に、「プロジェクト・リアリティ」を使って業務用TVゲームを開発、展開するための長期的かつ世界的規模のライセンスを与えた。WMS社はこのライセンスに基づき、すぐにも開発をスタート、九五年中に完成させ、ミッドウェーのブランドで出荷する。

ウィリアムズ/ニンテンドー社は、WMS社からこれらの業務用を家庭用に転用、「プロジェクト・リアリティ」を含む任天堂ハード用として独占的に展開する。その第一作は九五年秋、家庭用「プロジェクト・リアリティ」とともに出荷されることになる。

ウィリアムズ/ニンテンドー社の本社は、シカゴのウィリアムズ社内に設置、任天堂ハード用の家庭用ソフトを展開していくことになる。日本では任天堂を通じて、北米と中南米では米国任天堂を通じて、ヨーロッパその他では任天堂の子会社やディストリビューターを通じてそれぞれ発売される。

注目される「プロジェクト・リアリティ」用の最初のゲームソフトは、未来風の立体格闘ゲーム「キラー・インスティンクト」になる。このゲームは、夏季CES（六月二十三−二十五日、シカゴ）で、〝招待客にだけ〟披露されるが、開発したのは英国のレア社（本社ウォリックシア州トワイクロス）。

米国任天堂は同日、英国レア社、米国レア・コインイット・トイズ&ゲームズ社（本社マイアミ、ジョエル・ホッチバーグ社長）が、「プロジェクト・リアリティ」用ソフトの開発に専念することで両社と合意したことを明らかにした。「キラー・インスティンクト」はこの合意に基づく最初のゲームソフトとなり、CES94で披露された後、WMS社がその業務用バージョンを今年後半「ミッドウェー」ブランドでデモ用に出荷、九五年秋には家庭用バージョンが発売される予定。

英国レア社は業務用で二十年の歴史があり、任天堂が米国でNESを開始した八五年に、日本以外で初めてNESソフトのサードパーティーになった、と任天堂は説明している。レア社は「バトルロード」などで知られるTVゲーム開発メーカーとのこと。同社製品のマーケティングを担当するのが米国のレア・コインイット社。

任天堂は昨年八月、CG（コンピュータグラフィクス）開発大手のシリコングラフィクス（SGI）社と、64ビット機「プロジェクト・リアリティ」を開発することになり、九四年秋に業務用をデモ用で出荷、九五年秋に家庭用を本格出荷すると発表しており、今回の発表はこの計画を具体化するもの。米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、WMS社らとの提携で、64ビット機の展開が一層確かなものになったと説明している。

WMS社は子会社としてウィリアムズ社、ミッドウェー社（いずれもシカゴの同じ敷地内にある）などを持つ、米国有数の業務用AM機メーカーで、TVゲーム機では最近、「モータルコンバット」や「NBA JAM」などヒットを放っている。その家庭用はアクレイム社がWMS社から許諾を受けて展開、成功させてきたが、今回の提携でWMS社はウィリアムズ/ニンテンドー社を通じて家庭用に参入することになる。

82年設立の開発メーカー

東亜プラン行き詰まる

債務15億円程度で任意整理の方向

民間の信用調査機関調べによると、㈱東亜プラン（東京都杉並区清水、林泰三社長）が三月三十一日、横浜銀行八王寺支店で一回目不渡りを出すとともに、事務所を閉鎖した。また関係会社の㈱コメット（東京都八王子市元郷町、同社長）も同日、不渡りを出した。両社とも任意整理するもようで、負債は東亜プラン十五億円、コメット五億円。

東亜プランとコメットに関する林氏の説明によると、七九年四月に産業機械用ハードウェアの流通会社として東亜企画を創業、八二年九月に関連会社として東亜プランを設立し、八三年二月に東亜企画をコメットに改称、設立した。東亜プランは八八−九二年の四、五年間清本吉行氏が社長に就いた以外、林氏が代表となっている。

東亜プランの開発、製造したTVゲームには、「タイガーヘリ」（八五年）、「究極タイガー」、「飛翔鮫」（八七年）、「ダッシュ野郎」、「達人」（八八年）、「ヘルファイアー」、「ゼロウイング」、「鮫！鮫！鮫！」（八九年）、「アウトゾーン」（九〇年）、「テキパキ」、「ゴークス」（九一年）、「達人王」（九二年）、「ヴィ・ファイブ」（九三年）などがある。多くはタイトー、一部はテクモなどから発売された。

九三年二月期の売上高は約十三億二千万円。八九年五月に本社ビルを新築したのに伴い借入金が多くなった。またコメットはCG装置の設計、ゲートアレーの開発などで、九三年十二月期の売上高は約七億円だった。

大阪府協、理事会

川楠氏副会長に

AOUの役員候補にも選ぶ

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長）は三月十四日、梅田の東急インで第五十五回理事会を開き、副会長に川楠俊太郎氏（㈱ユウビス）を選んだ。

これは森本登氏（㈱ユウビス）が副会長/理事を退任、川楠氏が交代の理事のまま、副会長一名が空席となっていたため選任したもの。副会長は上田芳弘氏、加藤克彦氏、土井富美雄氏、松下実人氏と川楠氏を合わせ、従来どおり五名となる。

次にAOU近畿地区協での同協会委員も改選、川楠、松下両副会長を派遣することを決めた。

今年AOUでは任期満了に伴なう役員改選が六月に予定されており、同協会として梅原会長と川楠副会長をAOU理事候補として推薦することを決めた。

また各種イベントなど担当する運営委員会に、道風敏明氏（㈲淀企業）が加わったことが紹介された。

大阪府協として、メーカーによる製品の抱き合わせ販売をなくせないものか、という意見があった。これについて梅原会長は、従来からメーカーの営業方法にオペレーター協会は介入しない方針を採ってきた、と答えた。

以上のほか、AOU広報委主催の慈善イベント「作業所あつまれinアミューズメント」の要領について説明があった。

川楠俊太郎氏

JAMMA規格改正

商標使用を制限

コピー基板対策の一環

JAMMAは二月七日付で、「ビデオゲーム機基板・エッジコネクター規格」を一部改正、三月下旬会員に配付した。同規格は八五年十一月に策定、今では世界的な規格となっているが、コピーヤーまでが使用している実態から改正することになったもの。

これはJAMMA基板規格のうち、基板などJAMMAマークを表示することになっているが、JAMMAの正会員またはそのライセンスを受けた業者しか表示できないことを、規定で明らかにするもの。JAMMAマークが登録商標であることも規定に盛り込んだ。

今回の改正にもかかわらず、コピーヤー対策としては著作権侵害などの知的所有権違反を理由に法的手続きを進めるほかないので、規定改正は消極的な意味しかないが、コピーヤーにJAMMAマークを使用することを許さないという姿勢を改めて示すことになる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月25日〜4月8日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容に付いては、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

三月二十九日＝「コインセレクタ」、マミヤ・オーピー㈱（東京）、6-86866、4-241756。「電子遊戯機器における遊戯難易度の自動変更方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-86869、4-266603。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-86870、4-265323。

4月5日＝「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、6-91034、3-1785。「電子遊戯機器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-91054、4-279513。「ゲームカセットシステム」、㈱ビーアイ（栃木）、6-91055、4-269759。「ビデオゲーム装置」、パイオニア㈱（東京）、㈱ハドソン（北海道）、6-91056、4-243806。「観覧車の乗物が、吊り下げ軸に直交する乗物軸の周りに、回転する機構を持った乗物懸架装置」、㈲サンク（奈良）、6-91057、4-246955。

実用新案出願公開

三月二十九日＝「スロットマシンのメダル選別装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6-23574、4-60634。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-23575、4-66229。「シンボル表示装置」、同、6-23577、4-67121。「景品払出機」、㈱ユウビス（大阪）、6-23585、4-65450。「腕相撲ゲーム機」、㈱ジャレコ（東京）、6-23587、4-66375。「テレビゲーム機用トランスミッター」、エクセルサウンド㈱（東京）、6-23589、4-66177。「娯楽用擬似歩行体付乗物」、㈱トーゴ（東京）、6-23591、4-69978。

警察庁・生活保安課調べ

許可専業店は連続増加

許可営業所の設置台数は大幅に続伸

警察庁・生活保安課は このほど、九三年十二月末現在の「八号営業」関係の営業所数と設置台数を明らかにした。それによると、許可を受けた専業店は三年連続して増加しており、またSCロケなど「大規模小売店等との併設店」のうち許可店の占める割合いは二三・七％まで低下した。

「八号営業」関係の十二月末現在の営業所数などについては、新風営法に基づき風俗営業の許可を得た「許可営業所」と、許可を必要としない「その他の営業所」に区分されており、その業態別の営業所数などは**下の表の**とおりとなっている（前回の数値は本紙第450号に掲載。なお都道府県別は次号で掲載予定）。

うち「許可営業所」は全部で一万九千七百六十六店（九二年十二月末は一万九千五百四十店）あり、前年に比べ二百二十六店（一・二％）増加した。許可を受けた「専業店」は、前年に比べ七百七十六店（一・一％）増の七千三百八十五店となった。許可専業店は九〇年末まで減少、九一年末から増加し続けている。

また許可を受けた「大規模小売店等との併設店」は前年比十店（二・二％）減少、同じく「飲食店との併設店」は四百七十一店（四・八％）減少した。

一方、許可を必要としない「その他の営業所」は全部で三百十四店（一・八％）減少し、一万六千八百四十四店となった。

「許可営業所」と「その他の営業所」を合わせると計三万六千六百十店（前年三万六千六百九十八店）で、八十八店（〇・二％）の減少にすぎない。

なおSCロケなどの「大規模小売店等との併設店」については、許可営業所の占める割合いが、八九年三三・九％、九〇年三〇・九％、九一年二七・五％、九二年二五・九％、九三年二三・七％と次第に低下している。

設置台数については、「許可営業所」で四十五万一千九百七十七台（四十万一千六百九十三台）と、前年に比べ五万二百八十四台（一二・五％）と大幅に増加。「その他の営業所」では七万七千三百三十四台（七万六千八百四十六台）で、前年比四百八十八台（〇・六％）の増加にとどまった。合計すると五十二万九千三百十一台（四十七万八千五百三十九台）となり、前年比五万七百七十二台（一〇・六％）の増加となった。

なお同庁調べの設置台数では、AMゲーム機と賭博用遊技設備は区別されておらず、すべて「遊技設備」となっている点に注意する必要がある。これはAMゲーム場と賭博遊技場とを同じ扱いとしている点と共通の注意事項である。

業態別設置台数では、許可専業店が最も多く三十三万九千九百八十九台（二十九万二千九百十六台）で、前年に比べ四万七千七十三台（一六・一％）と大幅な増加を示した。この一店当たりの平均設置台数は四十六台で、前年四十二台と比べても伸びは大きい。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数

区分	併設区分	業態別（93年12月末）	営業所数	遊技設備備付台数
許可営業所		専業店	7,385	339,989
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	715	5,702
		深夜飲食店	245	2,192
		上記以外の飲食店	8,468	54,237
		小計	9,428	62,131
	その他との併設	風俗営業1－7号	82	1,125
		旅館・ホテル	135	3,142
		大規模小売店等	436	19,019
		その他	2,300	26,571
		小計	2,953	49,857
		合計	19,766	451,977
その他の営業所		専業店	77	1,902
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	713	1,255
		深夜飲食店	961	1,929
		上記以外の飲食店	9,245	17,306
		小計	10,919	20,490
	その他との併設	風俗営業1－7号	134	350
		旅館・ホテル	2,557	15,118
		大規模小売店等	1,360	25,467
		その他	1,797	14,007
		小計	5,848	54,942
		合計	16,844	77,334

コナミ、94年3月期

さらに下方修正

欧州家庭用の不振など響く

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は四月十五日、九四年三月期の業績予想を昨年十月に続き下方修正した。同社によると、海外子会社の不振が響いたのとパチンコメーカー向け液晶表示装置の出荷が次期へずれ込んだこと、などによる。とくに子会社のあるドイツ、英国、米国で家庭用ソフトが不振だった、とされている。

修正後の業績予想は、売上高三百七十八億円、経常利益十三億六千万円、当期利益九億五千万円が見込まれている。これを昨年十月の予想と比べると売上高で八十六億円、経常利益で二十億九千万円、当期利益で十一億円それぞれ下回ることになる。

前年は九二年九月期の七ヵ月、九三年三月期の六ヵ月と、決算期変更に伴う変則決算となっているため、前年と比較できないが、九三年三月期を十二ヵ月換算して比べると経常利益で八五％の減益となる。なお同社では九五年三月期は、各社家庭用新ハード、国内外の市場に対応する開発態勢が整うので、増収増益の基礎が出来上ると説明している。

ジャレコ、中津市の

大分工場が完成

6月からキャビネット生産

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）はかねてより建設を進めてきた同社大分工場がこのほど完成、三月二十三日に竣工披露パーティーを開いた**（下に写真）**。

同工場は金沢社長の出身地である大分県中津市内に建設されたもので、投資額は土地代二億円を含む五億円。同社では、今まで外注生産だった同社製品の一部を自社工場生産に移行し、品質維持と生産のスピードアップを図るとしている。

八千百七十平方㍍の敷地に九百十七平方㍍の工場・事務所棟と千九百九十平方㍍の倉庫棟（いずれも平屋建て）を建設。従業員四十人で、TVゲーム機キャビネットを中心に生産、年間出荷額二十億円をめざしている。

披露パーティーには建設業者や地元の取引先関係者らが集まった。

高校まで地元にいた金沢社長は、「中津には土地勘と人脈があり、立派なものが建てられた。四月操業開始、六月から本格的操業に入る」と語った。この後、鈴木一郎市長、金沢社長の友人として横光克彦衆院議員、佐藤錬県会議員、加賀電子の塚本勲社長が来ひんとして挨拶した。

㈱ジャレコ・大分工場＝大分県中津市大字植野字小見野四八六、☎（〇九七九）三二―二九一一。

三井造船が

アトラクション製品化

乗船シミュレーターなど2作を発売

三井造船㈱（本社東京、星野二郎社長）は三月二十八日、テーマパーク向けに二種類のアトラクションを開発、販売開始した。同社ではこれまでテーマパーク向け南極体験施設など実績があるが、アトラクションとして商品化したのは例が少ないと見られている。

まず「アクアフォースII」は、船の形をしたライドを水に浮かべ、波で揺動させるという、水中揺動型シミュレーター。二十人乗り二台で、プレショー、ポストショーを組み合わせ、一回六分。建築面積五百八十平方㍍で、約九億円かかる。

もうひとつ、「マジカルエッグ」はCG画面を使った参加型シミュレーター。卵の形をした四人用ライドに乗り込み、画面を見ながら操作する。ライドは十台あり、プレショーなど含め一回六分間。三百三十平方㍍で七億五千万円－十億円かかるとのこと。

同社ではマリン事業室（☎三五四四－三四三〇）が、これらのアトラクション販売を担当する。

三井造船が開発、販売した水中揺動型シミュレーター「アクアフォースII」の施設イラストで、水に浮かべた船型ライドが波で揺れ動く

AOUが初の慈善事業、大阪で

障害者を招待

「作業所あつまれインAM」

(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）による慈善事業「作業所あつまれinアミューズメント・障害者ふれあいフェスティバル」が三月十八日、大阪・天保山のハーバービレッジで行なわれ、これに障害者二百二十八人が参加した。

これはAOUの広報委員会（平本将人委員長）が企画し、大阪府協が準備作業を進める形で、障害者を招待しゲームなどを楽しんでもらおうという慈善事業として行なわれたもの。大阪府下にある障害者の作業所十八ヵ所から、障害者とともに介護者約百七十人が参加。また介護ボランティア約七十人が加わった。

障害者が楽しんだ施設はセガ社直営ゲーム場「シネセット」、水族館「海遊館」、大阪港遊覧船「サンタマリア」。うちゲーム場は同イベント終了まで貸切りとしフリープレイで開放されたが、障害者たちはクレーン機やエレメカゲーム機に集まり、メダルゲーム機には興味を示さなかった。

開会式では平本委員長が「ゲームプレイの機会は少ないと思うが、これを機にゲームに親しんでほしい」と挨拶。またセガ社関西支店の田副康夫支店長は、「家庭ではできないゲーム機、今までプレイしたことのないゲーム機にぜひ挑戦してほしい」と語った。このほか府福祉部障害福祉課の米田俊義室長、作業所あつまれinOSAKA実行委員会の豊田博司委員長から、それぞれ挨拶があった。

テープカットはAOUの梅原靖三会長、平本委員長、近畿地区協の吉田勲会長、八木宏府会議員、これに障害者二人を加えた六人で行なわれた。

上の写真は「障害者ふれあいフェスティバル」で開会式に集合した障害者ら、下は第12回AOU技術研修会（大阪）の開講式のようす

AOU技術研修会

岡山、大阪でも

メーカー3社の協力で

AOUの第十一回技術研修会が中国地区協議会（平本将人会長）主催により三月一－二日、岡山市内の「まきび会館」で、続いて第十二回が近畿地区協議会（吉田勲会長）主催で三月八日、大阪・上本町の「なにわ会館」でそれぞれ開かれた。いずれの地区でもこれが三回目となるもので、セガ社、タイトー、ナムコの三社から技術担当者を招き、トラブルの対処方法やメンテナンスなどについて学んだ。

第十一回技術研修会には五十四名が受講。開講式で平本会長と岡山県協の松田次雄会長が挨拶した後、講義に入った。タイトーは水信昭治氏と勝目英人氏が講師となり、TVハンダごての使い方、TV画面の調整などについて説明した。セガ社は河村哲司氏、北川雅洋氏、島崎光一氏が「アストロシティ」「UFOキャッチャー」などの配線図や操作部分を解説。続いてAOUの桐谷克己事務局長が、TVゲーム開発の進展、AOUのPR活動などについて講演した。

二日目はナムコの畠中貞氏、高橋孝太郎氏が、「リッジレーサー」のメンテナンスなどを説明。閉講式で岡山県協の川博久副会長が挨拶した。

第十二回技術研修会は、これまで半日ずつ二日間行なってきたのを一日だけに集約して開催。また一回目初心者、二回目上級者対象だったが、今回は中級者向けとし、これに三十六名が受講した。

開講式ではAOU研修委員会の佐久間正則委員長が挨拶した後、吉田会長が「AM機はどんどん高度化し、その技術はいくら学んでも学びきれない状況になっているが、この研修会で少しでも理解を深めたい」と語った。

講義はまずタイトーの水信昭治、勝目英人、木下克也の三氏が「アンダーファイアー」の取り扱い方を説明。セガ社は宮本靖、柴泉勇蔵の二氏が「バーチャファイター」について、またナムコは古川和博、大崎博昭の二氏が「リッジレーサー」について、それぞれのメンテナンスを説明した。

閉講式では近畿地区協の西山清治副会長が挨拶し、吉田会長から「修了証書」が手渡された。

セガ社、大規模な機構改革

管理本部長に内藤専務

経理本部と関連事業本部を統合　コンシューマ統括本部は海外と国内に

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は四月一日付の機構改革を、次のとおり四月十三日に明らかにした。

①AM施設統括本部＝総合レジャー開発本部を廃止し、アミューズメントテーマパーク事業部を事業本部に昇格。企画室を新設。サービス品質保証部を店舗運営部に改称。

②コンシューマ統括本部＝国内コンシューマ統括本部と海外コンシューマ統括本部に再編。国内コンシューマ統括本部にCS営業本部、CSマーケティング本部を設置、CS営業本部に営業部、特販部を置き、CSマーケティング本部にキャラクター部、プロモーション部を置く。宣伝部を廃止。調査部を新設。海外コンシューマ統括本部にSOA営業推進部、SOE／SOZ営業推進部、TOY海外営業部を新設。アジア、中南米、欧州第一、第二営業部は営業部に統合。海外渉外部をCS商品企画室より移管。

③コンシューマ研究開発統括本部＝第四、第五CS研究開発部を新設。デジタルメディア制作部とSCC企画制作室を新設。RPG制作部をSC・RPG制作部に改称。国内渉外部をCS商品企画室より移管。CS商品企画室を廃止、CSハード商品企画室を新設。④生産統括本部＝生産システム部を生産物流システム部に改称。⑤品質保証本部＝AM品質保証部、CS品質保証部を新設。品質保証センター、信頼性技術部を廃止。

⑥情報システム本部＝経理本部にあった情報システム部と情報企画室を情報システム本部に昇格。⑦管理本部＝経理本部と関連事業本部を統合し、管理本部とする。財務部、経理部、関係会社管理部、企画管理室を置く。⑧総務本部＝従来の管理本部と法務部を、総務本部として統合。人事教育部を人事部に改称。

（4月1日）管理本部長（関連事業本部長兼国際部長）専務内藤経雄氏▽アミューズメントテーマパーク事業本部長（総合レジャー開発本部長）常務AM施設統括本部長永井明氏▽国内コンシューマ統括本部副統括本部長兼CS営業本部長兼特販部長（コンシューマ統括本部国内コンシューマ事業本部HE事業部長）取締役鎌田繁雄氏▽情報システム本部長兼管理本部副本部長（経理本部長）取締役家田和忠氏。

国内コンシューマ統括本部長兼CSマーケティング本部長、森連氏▽コンシューマ研究開発統括本部コンシューマ製品設計本部長、三浦克彦氏▽生産統括本部生産管理本部長、市原正征氏▽情報システム本部副本部長、井上淳氏▽総務本部長（コンシューマ研究開発統括本部・CSR&D本部室長）青山幸雄氏▽総務本部副本部長兼総務部長（AM施設統括本部・アミューズメントテーマパーク事業部長兼運営部長）川勝良昭氏。

ジャレコ、機構改革

開発4部を新設

大分工場長に高橋隆一氏

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では四月一日付で、開発四部を新設するとの機構改革を明らかにした。

（4月1日）開発三部兼開発四部統括部長（開発三部長）布川博氏▽販売二部長（販売一部付部長）大石幸輝氏▽海外部長（海外部付部長）沢井浩氏▽大阪支店長、妹尾敏夫氏▽大分工場長、高橋隆一氏。

バンプレスト

遊園事業部新設

各事業部に副事業部長

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は三月一日付で、①遊園事業部を新設、②小規模ロケ開発を担当するCプロジェクト新設、③各事業部に副事業部長を置くとの機構改革を実施した。

（3月1日）ロケーション事業部長、専務星和弘氏▽Cプロジェクト担当、取締役大森誠之氏。

副事業部長＝アミューズメント事業部、吉川昌之氏▽遊園事業部、神田正明氏▽プライズ事業部、大竹広和氏▽コンシューマー事業部、下道隆氏▽ビデオゲーム事業部、大久保治光氏。

タイトーの2部長昇格

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は四月二十日、次の人事異動を明らかにした。

（4月1日）教育部長、西尾正隆氏▽法務部長、小河文春氏。

ユネスコ村にゲーム場開設

タイトー「AMパーク」

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は、埼玉・所沢のユネスコ村（西武鉄道経営）内に新ロケ「アミューズメントパーク」を三月二十七日にオープンさせた。

同ロケは、「大恐竜探検館」（本誌第466号参照）のすぐ近くに設けられ、約千平方㍍のフロアに十二人乗りシミュレーション「TSS－1」、「D3BOS」など大型機を中心に計約二百台のAM機を設置。同社では「ユネスコ村の来園者のうち約半分が同ロケを利用し、高い集客力を示している」としている。

「ワンダーエッグ」の入場者

2百万人に

3月6日、記念のフリーパス

テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」（東京・玉川、㈱ナムコ経営）の開園以来の延べ入園者数が三月六日、二百万人を突破した。

同園は九二年二月にオープンし、昨年一月十日に百万人を達成した。また開園一年の初年度は目標八十万人を大幅に上回る百十一万人、二年目も目標を五万人上回る八十五万人が来園し、順調に推移してきている。

当日、行なわれていた開園二周年記念イベント「ワンダーイースター」の中で、二百万人突破記念セレモニーがあり、二百万人目となった川崎市の大学生、西河寛子さん（二二）に無期限で入園無料となるフリーパス、二百万人目〝認定書〟、花束などが贈呈された。また一緒に来園した三人の友人にも、当日フリーパスや記念品が贈られた。

200万人突破記念セレモニーのようす

AM空間産業研

VRなどの講演

3月から報告書案検討

通産省・サービス産業課が昨年十一月に設けた「アミューズメント空間産業研究会」（座長・野田一夫多摩大学長）の第四回会合は二月二十一日に開かれ、前回に引き続き講演が行なわれた。

東大工学部の広瀬道孝助教授による講演「バーチャルリアリティ（VR）技術の現状と将来」では、VRとはどういうものかの説明が主な内容となった。HMDを使ったVR技術が八九年、米国VPL社によって開発されて以来VR技術はめざましい発達を遂げているが、人間の主観との組み合わせが大きな課題となっているとのこと。「VRはTVゲーム直系の弟子」と語った、とされている。

井上智治弁護士による講演「マルチメディア時代の権利保護について」では、①著作権法に関する基礎知識、②映画、音楽、出版など著作権ビジネスで発生している事例紹介、③知的所有権をめぐる法改正の動き、国際状況――などについて説明があった。

第五回会合は三月二十五日に開かれ、報告書案作成に向けての素案が提出され、多くの意見があったとされている。

CSG春の展示会

初の3DO用も

東京と大阪は52社出展

コンシューマ・ソフト・グループ（CSG、事務局東京、内田裕之運営委員長、会員八十三社）は、二月中旬から三月下旬にかけて福岡、大阪、名古屋、東京の四会場でそれぞれ今春の「第十四回CSG新作発表会」を開いた。

今回は福岡会場（福岡国際センター）のみが玩具乗物見本市に合同出展する形で、二月十六日に開催。福岡以外の三会場は単独開催で、いずれも会期二日間とし流通招待日と一般招待日に分けられた。

大阪会場（マイドーム大阪）は三月二十一—二十二日の二日間で計約六千五百人が来場。名古屋会場（名古屋国際会議場）は二十五—二十六日に開かれ、来場者は計二千九百人。東京会場（池袋サンシャインシティ）は二十九—三十日で計約一万人が来場し、過去最高を記録。各会場とも盛況で、とくに大阪と名古屋では開会時に五百—千人の行列ができ、東京では開会直後に入場規制をするほどだった。

出展社数は東京と大阪が五十二社、名古屋四十八社、福岡十七社で、出品ソフトは計百八十タイトル。うち「スーパーファミコン」用が百十五タイトルと六割以上を占めて最も多く、次いで「PCエンジン・スーパーCD－ROM」用が十六タイトル、「ゲームボーイ」用十四タイトル、「メガドライブ」用十三本など。また今回初めて「3DOリアル」用が二社から五タイトル紹介された。

ゲーム内容については、サッカーゲームが急増する傾向を示したほか、アニメキャラクターを採用したものが注目された。また格闘アクションゲームは、業務用からの移植が主流となっている。

論潮　とばく税

消費税という名の大型間接税は、そもそも導入しないことを公約して当選した国会議員によって実現したという、その由来からして欠陥があることを忘れてはならない。

この種の一般消費税は、直接税と異なり、慣れてしまえば「痛税感」がなくなり、為政者が際限なく税率を上げることができるという便利なものだから、国民を欺いても導入、定着させたいということなのだろう。しかし、こんな姑息な手段を用いなくとも、国や地方自治体の財政を健全化させる途は十分あるのではないだろうか。

例えば景気回復のために公共投資として、大手ゼネコンに巨額の経費を支払うようなことはもう止めたほうがよい。税の使いかたについては、十分に国民の合意を得た上でなければしてはいけない、という原則を打ち立てるべきである。こうすることで、支出面は大幅に改善される。

連立与党のうち社会党は環境税、娯楽（ギャンブル）税、広告税など新税導入を主張していると言われる。環境税は公害企業に国の公害対策費用を負担させるものらしく、それなりに納得がいく。娯楽税は公営ギャンブルとパチンコ業界を対象とするもので、公営ギャンブルでは払戻金の五—一〇％を源泉徴収するなどの方法が検討され、またパチンコでは八九年消費税導入と同時に廃止された娯楽施設利用税を復活させ、月額一台当たり二千円程度課税するなど検討されている。

米国ではカジノなどギャンブル営業は、有力な地方財源とされ、さらにギャンブルで勝った客から税金を徴収する例からすると、これらの提案はそう悪くない。ギャンブル営業が拡大することは好ましくないが、課税によってギャンブル熱が下がるなら歓迎されよう。だいたいギャンブルに消費されるお金は不用であり、負けて失なっても文句の言えないものだからである。

国民レベルでこうした論議を進めるなら、収入面でもかなり改善できる。

シムス社長に町田部長昇格

シムス㈱（本社東京）では三月十日、重田守社長が最高顧問に退き、町田登開発部長が社長に就任した。重田氏がセガ社の取締役CS研究開発本部長の職務に専念するため、シムスの社長交代となったもの。

（3月10日）社長（取締役開発部長）町田登氏▽最高顧問（社長）取締役重田守氏。

事務所移転

㈱コンパイル＝広島市南区京橋町一番七号、アスティ・第一生命ビル、☎（〇八二）二六三—六〇〇六、仁井谷正充社長。

訂正

前号2めんのJOU総会の記事中、事務局の移転先である㈱プレイランドの電話番号はFAX番号の間違いで、正しくは☎三七三四—三六一一でした。

「電取法改正の動向及びPL制度に関するセミナー」

型式認可制は第三者認証へ　欠陥事実で製造物責任問う

JAMMA主催3月7日開催に、134名が参加

セミナー会場のようす。写真は第２部のＰＬ制度についての講演風景

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中山隼雄社長、JAMMA）は三月七日、東京の赤坂プリンスホテルで「電気用品取締法改正の動向及びPL制度に関するセミナー」を開催、これに同協会員四十一社百三十四名が参加した。

このセミナーは、国会での景気対策の一環としての規制緩和策、とくに電気用品取締法の規制緩和あるいは廃止への動き、また一方での製造物責任（PL）法導入への検討などの状況を把握し、AM業界の今後の対応に備えるため開催されたもの。

日南香専務の司会により、福田哲夫副会長（電取対策委員長）が挨拶、「AM業界は風営法と電取法による規制を受けているが、うち電取法の規制緩和の動向と、同法とは裏腹の関係にあるPL法について理解を深めておきたい。電取法の型式認可がなくなるとすれば好都合だが、それより厳しいPL法が導入されようとしているので、AM業界としてもその対策に万全を期しておく必要がある」と語った。なおPL法案は四月十二日閣議決定後、国会に提出されている。

セミナーは二部制をとり、第一部は資源エネルギー庁電気用品室の岡村繁寛室長が「電取法改正の動向について」、第二部は早稲田大学法学部の浦川道太郎教授が「PL制度について」、それぞれ講演した。講演の要旨は次のとおり。

JAMMAの福田副会長

資源エネルギー庁の岡村室長

国際基準との整合化

資源エネルギー庁・室長　岡村繁寛

電取法は電気用品の安全を確保するため規制を加えるもので、甲種（二百八十数品目）と乙種（二百十数品目）があり、それぞれ技術基準を設けている。甲種の対象は製造事業者、輸入業者で指定機関の型式認可（▽マーク表示）が必要となる。乙種は業者自身が基準適合を確認し、〒マークを表示する。なお販売事業者は▽〒マークの確認義務がある。

電取法制定以来三十年たち、その間に国際的整合化の流れの中で部分的な改正が行なわれてきたが、現在進めている見直しはこれまでの考え方を大きく変え、より本質的に改正を加えるもので、①安全確保の一層の推進、②国際的な安全確保体制への整合化、③国の認証業務の民間への移行――の三点を基本としている。

改正内容としては、甲種指定をできるだけ乙種へ移し、甲種の細かい規定の合理化や〒マークの廃止などを含めた省令、政令の変更、また国際基準、とくにIEC基準の導入方法を業界と相談しながら進めていくことが挙げられる。

もう一つ重要なことは民間の認証態勢づくりだが、これは製造事業者にとって、電取対象品目や政令などに関係なく任意に利用でき、認証を受けなかったものと区別されること、民間なので意見が反映されやすいこと、またUL、IECとの国際的な相互認証に展望が開けること――などのメリットがあり、民間認証制度にはこれらの特徴が備わっていなければならないと考えている。

現在制度化されようとしているPL法との関係について、少し触れたい。

PL法は欠陥製品について製造事業者に責任を負わせるもので、製品が流通に乗る出荷段階で欠陥があったかどうかを問われることになるだろう。

その場合、現在の型式認可があればPL法の対象外になるということにはならないが、国の技術基準に適合した製品なので裁判での重要な判断基準にはなるだろう。これは民間認証となった場合も同じことが言える。ともかく製造事業者は今後、出荷時に欠陥がなかったことを証明できるような記録などを保管しておくことが必要となる。

なお民間認証制度については現在、電取法の三つの指定試験機関が中心となって検討中で、今年中に方向性を示したい。

（以下は質疑応答での回答内容）

民間認証機関の数については、現在の試験機関のレベルのものは簡単に作れないので当初は少ないだろう。将来、数が増えた場合、試験方法や認証マークの共通化が望ましいが、基本的には自由競争を原則とする。また試験に必要な時間や費用などについても、各機関で違ってくるだろうが、それは業界側と相談しながら、試験の合理化などを含めより良い方向へと進めていけばよいのではないかと思っている。

出荷時の安全性重視

早稲田大学・教授　浦川道太郎

早稲田大学の浦川教授

PL法の考え方というのは、製造物の安全性の欠陥により消費者の生命、身体、健康、財産に被害が生じた場合、その製造物の製造者や販売に関与した流通業者に、損害賠償の責任（製造物責任）を負わせるというもの。例えばテレビが発火して家が焼け焼死者が出れば、それはテレビの安全性の欠陥から生じた損害となり、家屋、死者に関わる損害賠償は製造物責任の問題となる。

大量に生産、販売される製造物が消費者に日常生活の中で使用される状況下では、その安全を製造者に全面依存せざるを得なくなり、従って欠陥品が市場に出れば消費者に被害が及ぶという構造になっている。つまり製造物責任は、産業の発展による消費社会の中で生まれてきた独自の責任問題と言える。

現行の民法による契約責任や不法行為責任では契約関係の欠如や過失責任主義のために、製造者に欠陥の責任を負わせるのに限界がある。消費者は契約関係のないメーカーに責任を直接問うことはできず、また不法行為責任を問うには非常に難しい過失の立証をしなければならない。このため製造物責任については新たなルール作りが必要となってきている。

一方、米欧では早くから製造物責任ルールが確立されている。米国では一九六三年、カリフォルニア州最高裁が、製造物自体の欠陥で消費者に被害が生じた場合、製造者の過失まで立証する必要はなく製造者が自動的に責任を負う「欠陥責任ルール」というものを初めて採用した判決を下した。これが全米各州裁判所の基準となっていった。

ところが訴訟社会と言われる米国では、現在年間十数万件ものPL訴訟があり、また賠償額に限度のない懲罰的賠償制や弁護士への報酬制度などがあることから、裁判に負けた製造者は膨大な費用がかかることになる。このため米国産業界は製造物責任への不安感が増大し、リスクの大きい製品の生産を中止する製造者も出た。現在では、製造物責任は米国の損害賠償法の不備を示すものとも言われており、産業界の負担にならず生産意欲を高めるようなPL法への変更が検討されている。

欧州ではフランスや旧西独を中心に六〇年代後半、米国と同じような欠陥責任ルールが確立され、九二年のEC統合を機にEC共通のPL法が採用された。

現在世界的に製造物責任は、欠陥を要件とする無過失責任制を採用する国が増えている。これは消費者保護の気運の高まり、国際化の流れの中で製品の輸出入を阻害する種々の格差是正への動きなどがその要因と言える。

日本でもそういう世界的潮流の中で、民法では不十分な製造物責任の明確化への議論が九〇年ごろから高まり、九三年秋に通産省の産業構造審議会が「PL法は時代の趨勢」とし、国民生活審議会が「早急に法制化を」とのレポートを提出、政府が立法作業に入った。

そのPL法案の内容について、まず欠陥の概念とルールがある。欠陥とは「通常人が正当に期待できる安全性を欠く場合」で、その判断基準時は製造業者が製造物を流通に出した（出荷）時点であり、その時点で欠陥のない製造物はその後に欠陥品となることはない。

欠陥品による被害を受けた消費者の証明負担が大きく軽減され、現行民法では製造過程での過失責任しか問えなかったのが、PL法では欠陥部分を証明すればよいことになっている（推定は認められない）。ただし製造業者が、出荷時に入手し得る科学技術水準で欠陥を予知できなかった場合は免責される。

製造物の責任主体は当然製造業者だが、欠陥部品や原材料の製造業者、OEM製品のブランド提供者、製造業者名の不明な製品を販売した業者、輸入業者などにも責任が及ぶ。その責任期間は十年間となっている。

PL法が制定されたとしても、安全な製品を出荷していれば問題はない。対応面で大事なことは、警告表示の徹底、クレームの窓口の応対などのほか、悪質なクレームへの毅然とした態度も必要な場合があるだろう。

（以下は質疑応答での内容）

オペレーターがPC基板を取り付けている最中に、取り付けミスで事故が起きた時は当然オペレーターの責任だが、取り扱い説明書に間違いや不備があった場合は、PL法に抵触する可能性も出てくる。

アミューズメントビジネスシンポジウム94

AM複合激化時代での運営ノウハウについて

AM業界から講師ら5氏を招き 綜合ユニコム主催、2日間開催

「アミューズメントビジネスシンポジウム94」が二月二十二―二十三日、千葉・幕張メッセで、綜合ユニコム㈱の主催により開かれ、初日七十七人、二日目六十六人のAM業者らが参加した。

これはAOUエキスポ開催に合わせて実施されたもので、〃AM競合激化時代に打ち勝つ、AMオペレーションノウハウ大研究〃をテーマに、主にAM業界から講師を招き、講演およびパネルディスカッションが行なわれた。参加費は二日間で二万六千円、一日だけの場合は一万五千円。

写真は「AMビジネスシンポジウム94」にて。下はパネルディスカッションのパネラーで(左から)タイガー娯楽の早見儀信社長、ナムコの東純本部長、セガ社の田副康夫本部長、船井総研の小森勇チーフ

初日は第一部とし「AM事業環境と将来像」をテーマに、㈱シグマの小野寺輝夫常務、多摩大学の星野克美教授、㈱アイテックプロダクション・ジャパンの星野哲郎社長が講演した。二日目は第二部とし「ロケーション経営・運営課題大研究」をテーマに、須貝興行㈱の鈴木保男社長、㈱タイガー娯楽の早見儀信社長が講演。パネルディスカッションは、早見社長、ナムコの東純本部長、セガ社の田副康夫本部長、船井総合研究所の小森勇チーフがパネラーとなって進められた。シンポジウムの要旨は次のとおり。

AM機運営の本質論を再考する

シグマ 小野寺輝夫

ゲームマシンが遊びの自動販売機から、ゲームそのものを道具として使う空間消費型レジャーへと移行した今、人気マシンの選択だけに頼らず、店内空間の演出とともに音響、接客、ゲームインストラクターの配置などの面で質の良いサービスを提供するという店舗管理を行なう必要がある。

今後のAMビジネスのかぎを握っているのはやはりプレイヤーであるから、現場ではプレイヤーがどのような志向性を持って動いているのかを見極めながら、顧客管理をしていくという能力を養う必要性がある。

消費文化予測からAMニーズを読む

多摩大学 星野克美

二十一世紀のマーケティングは、人間とは何かを問いながら科学技術の根拠に基づいて展開していくことが重要となる。

過剰生産、過剰消費によるモノ産業の飽和状態、アミューズメントの主要マーケットである若年人口の減少傾向、また九六年からの小中学校の週休二日制などの環境変化から、人々のレジャー志向は大きく変わっていく。一方でマルチメディア、通信回線などの普及により、家庭でのメディア整備が進み、それらが大きな競合相手として浮上してくることは間違いない。

AM業界としては、脳感覚を刺激するゲームの醍醐味はAMスペースでないと得られないことを強調し、そのような空間開発および技術と文化を総合したゲーム機開発が、今後重要になってくる。

最先端AMの海外近況報告

アイテックプロ 星野哲郎

(ラスベガスのAM施設をスライドで紹介)

ディズニーランドをはじめ米国の各テーマパーク群は、〃遊び装置を埋没させた新環境の創造〃とも言える施設づくりがなされている。

日本でも東京ディズニーランドの出現以降、日本人のレジャー感覚が変わり、バブル経済とも相まって多くのテーマパークが出来、その施設も遊び装置と一体化した環境を創造するという方向で進められてきた。

しかしバブル時代の価値観(モノの価値とプライスのバランス)が崩れた今では、装置やハイテクなどは環境の創造とは関係なく、遊びのひとつの道具にすぎなくなっているという感じがする。これからは型にはまった施設づくりではなく、〃日本テイスト〃を集結させたような純オリジナル施設の創造に取り組むべきであると考える。

写真はAMビジネスの今後についての講演に熱心に耳を傾ける受講者(初日77人、2日目66人)のようす

AM複合で成功を収める大型店舗

須貝興行 鈴木保男

(須貝興行の事業内容、「スガイディノス」の概要などを説明)

当社の施設はすべて総合レジャービルとして展開している。それは相乗効果が狙えるとともに、ランニングコストが単一施設に比較すると割安であるからだ。客の流れもよくなる。これはAM施設のひとつの形を確立したとも言える。

ただしAM機との複合アイテムには相性がある。AM機とボウリングはアクティブさ、スポーツ感覚がマッチして複合化のメリットが大きい。しかしカラオケは目的性の強いアイテムなので、必ずしも相性が良いとは言えない。カラオケと複合させる場合は、フロアを別にして歌う場所を確保しなければいけない。

「スガイディノス」(昨年七月オープン)の営業状況は、六ヵ月半たった一月現在で総売上高十二億円、うちAM機が七割、ボウリングが三割を占める。客単価はAM機が千二百円、ボウリングが千七百円。入場者数は平均で平日三千人、週末・休日五、六千人を数え、すでに百万人を突破した。これは予定どおりの推移だが、二年目以降は集客率が低下しないよう施設のリフレッシュを続けていかなければならない。

SC内AM施設経営のあり方と今後

タイガー娯楽 早見儀信

(タイガー娯楽の沿革と業務内容および同氏の略歴を説明)

「ららぽーと」にあるロケ「スタジオベイ」は映画館に隣接していることから、映画スタジオのイメージを強調した店づくりをしている。夜十一時まで営業し、映画館との相乗効果もあることから、営業成績は好調に推移している。

AMビジネスの近未来像を語る

パネルディスカッション

東氏(ナムコ) AOUエキスポではドライブものに人気が集まっている。AM機は非現実的体験をさせるのが本来の姿だが、実は現実体験的なゲームが人気を得ている。

今後の店舗展開の方向は、大型化と専門店化に二極化していくだろう。大型店は幅広い客層向けに大型機が主体、専門店は客層を絞り、マニア向けにTVゲーム主体、家族向けにアーケード機主体と目的別の店舗展開が必要となる。ただしAM&エンターテイメント機能を盛り込み、人がいて機械があり人が楽しめる〃マン・マシン・マン〃の考え方が基本になければならない。

田副氏(セガ社) この一年間、当社各店舗での利益は前年対比で減少した。これはクレーン機の売上げ落ち込み、設置台数増加による一台当たりの売上げ低下などがその要因に挙げられる。クレーン機の全盛期には、初心者層を取り込む有効なアイテムとして売上高の四割を占めていた。今では初心者層が減り、来客の最も多い夜六―九時の客数も目減りしている。

せっかくすそ野を広げた市場を維持、拡大していく工夫が、今はとくに必要とされる時だ。例えばTVゲームソフトの鮮度の持続、内外装やイベントによる店舗演出、場合によってはスクラップ&ビルドも行なわなければならない。また機械が百数十種もあり客によく知られていないものもあることから、各機械の面白さを紹介するというサービスも必要になる。

早見氏(タイガー娯楽) 新機種を次々に購入すれば、投資額だけが増え償却できないのが現状だ。ロケが入っているホテルやSC自体の客足も減っている。客数の減少から同業者同士で食い合いをしているという厳しい状況にある。今はバブル経済前の売上げ規模に戻る覚悟をして、コストセーブするしかない。

小森氏(船井総研) 客は今、クレーン機などゲーム機に飽きている。こういう時は機械を離れて店内空間の魅力を出す工夫や、人件費をかけてサービス面の充実を図るほうへ目を向け、客は何のために遊びに来るのかを考え直す必要がある。

東南アジアAM通信

台湾のAM機展 年2回を恒例化

クリエイティブ社主催「TAE94」

台湾国際電玩展(TAE=台湾アミューズメント・エキジビジョン)94が三月二十五―二十九日、台北の松山外貿展覧館で開催され、五日間で計二万九千五百人が入場した。

これはイベント企画会社のクリエイティブ・インターナショナル社(本社台北市、梁家堯社長)の単独主催によるもの。台湾でのAM機展はこれで三回目となる(一回目は台北で昨年二月に同社単独主催、二回目は九月に台中で台湾電玩雑誌との共催で開かれた)。

会期五日間のうち、初日と二日目の午前中は業者および招待客対象、二日目の午後からは一般に開放するという形がとられ、入場者数は五日間で二万九千四百六十七人、うち業者は約八千八百人が入場した。これまで同様入場料制で、大人も子ども(児童は除く)一人百五十元(約六百円)。日曜日の二十七日には一般客が八千人近く入場し、子ども連れの家族客などで賑わった。

TAE94会場(上)。下は開会式でテープカットする(左から)台湾親子育楽中心総盟の李祥理事長、立法院の周荃議員、クリエイティブ社の梁家堯社長、台湾反毒基金会の劉昌崙会長

日本製品が主流

出展社数は約五十社で、うち日本からはSNKとコナミが独自出展したほか、セガ社、カプコン、ジャレコが台湾の代理店との共同小間で出展した。

SNKはネオジオソフト「スーパーサイドキック2」(得点王2)、「トップハンター」、ADK「ワールドヒーローズ2・ジェット」、データイースト「ウィンドジャマーズ」(フライング・パワーディスク)などを出品した。

「ネオジオ」ソフトの新作とキャビネットを展示したSNKの小間のようす

セガ社は楽神電子を通じて「デイトナUSA」などをアピールした

ジャレコは泛亞音楽事業を通じて「F―1スーパーバトル」などを展示した

なお同社製品の台湾総代理店が三月から全益貿易股份有限公司(本社台南)に変わったことを明らかにした。全益貿易は会場で「アート・オブ・ファイティング2」(龍虎の拳2)のゲーム大会を実施し、優勝者に軽自動車(日産マーチ)を贈った。

コナミは「レーシングフォース」を中心にアーケード機「ファンキーモンキー」、「アニマルグランプリ」を展示した。また同社は子会社、コナミ台湾が本格的に業務を開始することを業者にPRした。次回から子会社が出展することになる。

セガ社は前回同様、台湾の代理店(楽神)を通じて出展し、「デイトナUSA」、「ハードダンク」、「ジュラシックパーク」などを紹介。また主催者側が実施したゲーム大会に、「バーチャファイター」を提供した。

カプコンは「スーパーストII・X」に絞り、代理店を通じて出品した。

ジャレコは前回は単独出展したが、今回は代理店を通じて「F―1スーパーバトル」、「エイリアンコマンド」、「ポニー40」などを出品した。

このほかAOUエキスポに出品された新ゲームの多くが、台湾のディストリビューターにより展示された。また今回、米国AAMAは出展しなかったが、米国製品も同様に多数出品された。なお台湾製品の多くはギャンブル機だが、その中でIGS社がTVガンゲーム機「ロード・オブ・ガン」を披露するなど、オリジナル機を開発しようとする気配がわずかだがある。

大人用機種を区別

しかし台湾市場は今のところ、依然としてコピーヤーによる無断コピー品が横行し、加えてギャンブルマシンによる賭博営業が多いことから、混迷を続けている。

そういう状況の中でAM機に対する社会的認識が低いことから、クリエイティブ社では、「ゲーム場を不良場所と見ている社会的観念を変え、AM機への認識を高めることを目的に、一般客を主な対象にしたAM機展を開催していく」としている。またその趣旨を強調するため、今回は展示機種を「十八歳以下不適」と「年齢無制限」の二種類に区別した表示を行ない、ギャンブル機などを子どもにプレイさせないようにしたことが特徴。

台湾でのAM機展は、第一回目は台湾では初の試みだったことから、小間装飾もなく古い機械をただ並べただけの出展社がほとんどだった。しかし二回目の日本からの出展社などに刺激されたため、今回の三回目には台湾業者による出展社の多くが日本製を中心とする新製品に絞り、小間装飾にも力を入れている。また主催側も今回は意欲的な出展社に賞を与えることになり、日本からの出展社では、「ストII」の〃春麗〃キャラクターの衣装を身につけたスタッフを配置したカプコンと、カラフルで特色のある小間装飾を行なったコナミに、それぞれ賞が贈られ、主催者側が催した出展社合同パーティーの席上表彰された。

なお今後の台湾でのAM機展は、年に春と秋の二回開催されることになっており、春はクリエイティブ主催(次回は台北で来年三月中旬開催)、秋は台湾電玩雑誌の主催(台中で今年十月中旬開催)となり、二社がそれぞれ別々に単独主催で進めていくことになった。

カプコン製品の代理店、宏審企業の小間で(左から)カプコンの佐伯鶴克係長、クリエイティブ社のスタッフ、宏審企業の蔡保宏社長、カプコンの三毛一功氏、宏審企業の葉朝陽氏

コナミの小間で子会社のコナミ台湾を紹介した部分にて(左から)コナミの江啓明氏、コナミ台湾の石走幸晴課長、コナミの小迫賢臣氏、西直美氏、クリエイティブ社の女性スタッフ

SNKの台湾総代理店、全益貿易が「龍虎の拳2」ゲーム大会の賞品(軽自動車)を展示した小間にて(左から)SNKのジェームス・ホービー氏、小林達也課長、井原敬揮主任

ヨーロッパAM通信

停止ボタン付き"スキル"賭博機

ハンガリー Hunia で席巻

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】ハンガリーのゲーミング機器展、Hunia94（二月二十四―二十七日、デブレセン）は、昨年初めて開かれ成功した催しを引き継ぐもので、国内各地および近隣諸国から多くの来場者があった。会場はデブレセンのスポーツホールだった。

ハンガリーの市場開発で最も興味深いのは、スキルゲームの導入で、フルーツマシン（スロットマシン）またはポーカー遊技機に"スキルストップ"の機構を備えている。これによってプレイヤーはゲームをコントロールできるようになり、カテゴリーもギャンブル機からスキルゲーム機に移ることができるとのこと。

プレイヤーはウィンライン、カードの役を揃えるため、リールまたはカードを停止する機会を持つことになる。規制は、一回の遊技で二十五倍を越えて勝てない、ということだけである。ハンガリーでは通例、一回二十フォリント（一フォリントは約一・一円）、最大の勝ちは五百フォリントである。

現実には二百フォリント硬貨（コイン）があることから、五千フォリントの払い出しもある。これらの遊技機についてのライセンス料は不要なので、設置してはならない場所を含めいろんな場所に設置されている。

この種の遊技機の導入はハンガリー市場に革命を起こし、新たなロケーションを開発するか、あるいは既存のロケーションの価値を高めることになる――と多くの業者は信じている。この遊技機と同じカテゴリーに含まれるのは、マネープッシャーその他の遊技機で、"スキル"の要素を持つものである。もちろんこういう"スキルゲーム"は国外から多数持ち込まれているが、もっと安く製造できるという国内のメーカーが増えてきた。

"スキルゲーム"

展示会は運営など申し分がなかったし、主なメーカー、ディストリビューターが出展した。出展内容も国際水準に達している、と言ってよい。昨年と同様、会期中に懇親パーティーがいくつか催され、出展社と来場者がビジネスについて話合う機会が持たれた。

Hunia94では、TVゲーム機、フリッパー、ジュークボックス、プールテーブルなどのAM機が、ギャンブル機と"スキルゲーム機"に加わり出品された。"スキルゲーム"を導入することにより、AMゲーム機についてのオペレーターの関心が薄まる、と見られている。なぜなら"スキルゲーム"はAMゲームより、安くて多く稼ぐからだ。しかし、それは短期間のことで、長い目で見ればAM機のほうが利益が多い、とオペレーターは気付くに違いないとも言われている。

今回もHuniaには外国からの来場者が目立った。これは、将来性が見込めるこの国でビジネスをするため、よきパートナーを見付けようとしているため、と思われる。ハンガリーでは、すでに成功している合弁事業が多くあり、その大部分は国境を越えルーマニア、スロバキアへと活動を広げつつある。多くの企業にとってハンガリーは、ヨーロッパ中央と東部へ進出するための素晴しい拠点となりつつある。

Hunia94の来場者は、前回の約二倍の三千人だった。展示スペースも、同様に倍増した。

Hunia94に伴い、主催者のファン社は二月二十六日、市内のアラニビカホテルでフリッパー、TVゲーム、電子ダーツの競技大会を開いた。フリッパーは「リーサルウェポン3」、「インディージョーンズ」、「トワイライトゾーン」を各三台使用。TVゲーム大会では、SNKの「ネオジオ」が八台置かれ、電子ダーツはメルクール社製八台が使用された。

このゲーム大会に参加するには二百フォリント必要だが、百人以上参加した。各部門の優勝者にはイタリア十日間旅行、二位には二万フォリント、三位には一万フォリントの賞金が贈られた。

TVポーカー機

Hunia94の出展社のうちディスレジャー・ハンガリー社は、セガ社系英国ディスレジャー社のハンガリー子会社である。同社は、カジノおよび遊技場用のギャンブル機「ラピッド・ルーレット」、スキルゲームとされるスロットマシン「バニーXO」など、さまざまな機械を出品した。また同社は、カプコン「スーパーバンクイット」をスキル型プッシャーとして出品、セガ社のTVゲーム機を含むAMゲーム機、ギャンブル機を紹介した。

オランダのベルトマイヤー・オートマテン社とユーロプレイ社は、"スキルゲーム"「アラジン」を出品したが、そもそもこの機械がハンガリーで初めて出現した"スキルゲーム"だった。

テクノプレイ・ハンガリア社は、セガ社「バーチャファイター」、ALG/アタリ「マッドドッグ2」、データイーストのフリッパー、自社のTVゲーム機キャビネット「サターン」を出品した。同社は、サンマリノにあるテクノプレイ社とハンガリーのファン社による合弁会社で、九三年八月から活動している。

モデルノバ社は三年前にドイツのIMAを訪れ、TVスロットやTVポーカーの製造を思い立ってメーカーとなった。この展示会には最新の「ドローポーカー」を出品した。ハンガリー、ルーマニア、ウクライナに製品とパーツを供給している。

グリッド・インターナショナル社は、オーストリアのアマチック社の製品を扱うディストリビューターで、「ビデオマット」を出品した。

シベリアにあるマイクロン社はルーレットのウィールを展示した。ロシアでは長年、ルーレットは許されていなかったが、今ではその製造、販売が認められている。同社がロシア国内市場に向け初めて製品を出品したのは、セント・ペテルブルグでのEELEX93であるが、さらに他の国のカジノ市場に関心を寄せている。

前回も出展したEAC社は、カードゲーム「クレージー・ジョーカー」を出品した。ギャンブル機や"スキルゲーム機"のほか、AMゲーム機も扱っている。

ユーロコイン/PSK社は、英国ハリー・レビー社のマネープッシャー「ジャングルジャイブ」（一～二人用）を出品。同社はスペアパーツの販売会社として九二年八月に発足、今では再生したAMゲーム機や"スキルゲーム機"を輸入するようになった。

マリナーズ社はマネープッシャー「マジックタウン」を出品した。設立四年目で、もとは販売会社だがプッシャーが"スキルゲーム"扱いされたのを機にメーカーになったもの。

アトロニック・スカイライン社はカードゲーム「ワイルド・シング」を出品したが、五コインで二百倍のペイアウトに賭けることのできるギャンブル機である。

ノボゲーム社は、米国ミッドウェー社のフリッパー「ポパイ」を出品したが、こういうAMゲーム機は少なかった。むしろ圧倒的にギャンブル機の出品が多かった。

（Martin Dempsey）

右側上の写真はディスレジャー社のクロッキー氏と「ラピッドルーレット」、「バニーXO」。下はEAC社の小間で「クレージージョーカー」とカラレビックス氏、ブラム氏

左側上の写真はモデルノバ社の「ドローポーカー」とエリカさん、ガボール氏。下はプッシャー「ジャングルジャイブ」を背にしたユーロコイン/PSK社のスミス氏、ベイチ氏

右の写真はテクノプレイ・ハンガリア社の小間で、スチラギ・ヤノス氏。セガ社「バーチャファイター」など紹介した

ビッグな興奮、ゾクゾク登場!

The Future Is Now
SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

新登場!NEO筐体シリーズ!!

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

ロケーションを活性化するニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

NEO19

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。

NEO25

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜

NEO29

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜

GAROU KINCHAKU 巾着

5月末発売予定

この夏劇場アニメにもなる人気沸騰の"餓狼伝説"をデザイン。小物入れに便利だぜ!!
●パッケージサイズ:28×21㎝

ごっつええCAP(キャップ)

100個 29,500円
今や国民的な人気のダウンタウン。これをかぶれば、ほんまに、ごっつええ感じ!!
●パッケージサイズ:15×20×10㎝
©フジテレビ・吉本興業

好評発売中

クレーンペット
製造総発売元 あそびは文化 タカラ

スーパーマリオカートII オールスターズ

SUPER MARIO KART
100個 30,000円
大人から子供まで幅広い人気のスーパーマリオとその仲間たち。とってもカワイイよ!!
●サイズ:高さ13〜17.5㎝
© Nintendo

好評発売中

ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用

●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg●消費電力:AC100V 110W

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

製造総販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

AMOAが

通信型AM事業に参加

トーナメント関連から今秋実験へ

通信回線を利用したTVゲームの供給計画に危機感を募らせてきた全米オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ）が一転し、積極的に通信型AMビジネスに関わることを決めた。

三月十五日、テキサス州ダラス郊外でナショナル・アミューズメント・ネットワークス（NANI）社と通信大手のエレクトロニック・データシステム（EDS）社は、「全米をカバーするインタラクティブのデジタル・マルチメディア・ネットワーク構想の開発、実現を進めるため、今後十年間連携する」と発表した。

この発表は今後の業務用AM機業界を左右しかねないほど大きい意味を持つ、と見られている。

AMOAには業務用AM機のオペレーター約千七百社が加入しているが、CATV大手や電話会社、家庭用TVゲーム大手（任天堂、セガ社など）が通信型TVゲーム計画を進めていることに関して、それらが実現すれば「ゲーム場（「アーケード」と呼ばれる）の運営は苦しくなると見て、危機感を募らせてきた。AMOAでは、この問題に関しアドバンスド・テクノロジー（先端技術）委員会（ジーン・ウルソー委員長）が二年間かけて検討を加えた結果、通信型AMビジネスに欠かせない特許を持つカナダのTVホン社（ジョン・クレイ社長）と合弁会社、NANI社を設立することを決めた。NANI社はインタラクティブ・ネットワーク・ビジネスを管理、運営するのが目的とされている。

一方、EDS社（本社ダラス郊外）は三十ヵ国で、情報技術を供給している大手。ニューヨーク証券取引所（NYSE）上場会社で、従業員数七万人、九三年度の売上高は八十六億ドルとされる。

NANI社とEDS社が組んで行なおうとしているのがどんなことかが問題になるが、発表ではまず二州（オハイオ州とカンザス州）をパイロット州として開始、次第に全米、カナダ、メキシコへと拡大、三—五年後には十万台の業務用AMゲーム機をネットワークで結ぶ。ネットワーク化することで、まず地域別トーナメントなどが簡単にできるようになる。これにより、オペレーション収入の増加が期待できる。

ネットワーク化の第一段階では、まず既存のモデムと電話回線をつなぐ。第二段階では、既存の業務用AMゲーム機をつなぎ、第三段階では二—三年かけて共通仕様のキャビネットへと移行する。

しかし、メーカー製のキャビネットがなくなるわけではない。通信にはパソコン並みの操作だけが要求される。

計画が実現すれば、ゲーム場でプレイヤーは、ゲーム用のIDカードをまず作成。このIDカードを使ってトーナメント（ゲーム大会）に参加できることになる。さらにネットワーク化により、①ゲーム機自体を盗難その他から保護できるセキュリティ、③さまざまに利用できるデータ管理が、ある、と言う。

NANI社はシカゴに本部を置き、AMOAの前会長クレイグ・ジョンソン氏が社長に就任するほか、現会長のRAグリーン氏、TVホン社のクレイ社長らが役員となる非営利団体である。

AMOAでは五月にも通信型の規格仕様を各ゲーム機メーカーに示す予定で、十月ごろカンザス州とオハイオ州で五十台ほど実験的に使用する。

NANI社によるネットワーク化で、最初に使われるのはミッドウェー社の「NBA JAM・トーナメントエディション」で、シングルロケでまず実施される。

通信によるTVゲーム供給に対抗して、既存のロケに置いてあるTVゲーム機での通信トーナメントを進めることに、どれほどの意味があるか分からないが、AMOAとしては〝大胆な賭けをした〟ことになる、とされている。

AAMA賞

多いWMS社製

ネオジオ、DCピンも入賞

米国ACME94開催に伴い三月十七日、ローズモント・コンベンションセンター会議室で、AAMA賞の発表、授与があった。これは最優秀に当たるダイヤモンド賞、プラチナ賞、金賞、銀賞の四段階あり、部門別に九〇年以来実施している。

TVゲーム機部門でのダイヤモンド賞は、SNK「ネオジオ」システム、ウィリアムズ／ミッドウェー社「モータルコンバット」キット、「NBA JAM」、「モータルコンバットII」。プラチナ賞はセガ社「バーチャレーシング」、金賞はセガ社「アウトランナーズ」、ストラータ社「タイムキラーズ」、銀賞はALG社「タイムパトロールII」となった。

フリッパーでの受賞作は多いので、ダイヤモンド賞のみ掲げると、ウィリアムズ／ミッドウェー社「インディージョーンズ」、「トワイライトゾーン」、データイースト「ジュラシックパーク」となった。

リデムプションゲーム部門でのプラチナ賞はレーザートロン社「スピン・ツー・ウィン」、金賞はプロムリー社「ウィール・エム・イン」、データイースト「ワッキーゲーター」だった。

なおこれらに先立ち、年間優秀メーカーとしてウィリアムズ／ミッドウェー社が、また同ディストリビューターとしてCAロビンソン社が表彰された。

米国セガ社ゲーミング部門をラスベガス移転

ジョー・ロビンズ会長が担当

米国業務用セガ社（セガ・エンタープライゼスUSA社、本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、ネッド・デウィッツ社長）ではこのほど、ゲーミング（ギャンブル機）部門をラスベガスに移転するもようである。

同社ゲーミング部門には、米国SNK社にいたジョン・バロン氏が昨年夏から販売部長に就いているが、これに共同会長のジョー・ロビンズ氏が部門責任者となったもようだ。こうして態勢を整えて、同部門は五月にもラスベガスへ移る。

同部門ではこれまで、米国では珍しい多人数用のギャンブル機、競馬ゲームの「ダービー」を数台販売してきた。今後はさらに一人用のスロットマシン、TVポーカーなどの製造、販売に取り組むもようである。

米国のカジノ市場でギャンブル機を製造、販売しているのは現在、シグマゲーム社、ユニバーサル・ディストリビューティング社、ラムスター社など。日本と異なり、製造や販売について厳しい規制があり、当局のライセンスが必要な分野だ。

DE・USA

ジェイコブ副社長退任

データイーストUSA社のエグゼクティブ副社長だったポール・ジェイコブ氏が、五月十五日付で退任することになった。これは同社業務用部門のほとんどが、フリッパー部門のあるシカゴ地区に移転するため。

同氏は今回の移転計画を推進してきたが、個人的にサンノゼを離れたくなかったため、と説明している。

ナムコ・アメリカ社

社長にヘイズ氏

ブレント社はニーブン社長

ナムコの米国業務用子会社、ナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州サンノゼ）はこのほど、三月一日付でケビン・ヘイズ氏が社長兼CEO（経営最高役員）に就任、四年間社長を勤めた橘正裕氏はナムコ本社に戻ることになった、と発表した。

橘氏は、ナムコがアタリゲームズ社との資本関係を解消し、ロケ運営会社のアタリ・オペレーションズ社（現ナムコ・オペレーションズ社）を取得した九〇年七月に、ナムコ・アメリカ社に出向、社長となった。八九年六月以来、ナムコでは常務であり、帰国後は新部門を担当すると見られている。

ケビン・ヘイズ氏

ケビン・ヘイズ氏はアタリゲームズ社から、九〇年七月ナムコ・アメリカ社に移り、現在ナムコ・オペレーションズ社とアラジンズ・キャッスル社の社長を兼務している。

なおアラジンズ・キャッスル社はナムコが九三年一月に取得したオペレーション会社で、シカゴに本社がある。十年間社長だったモーリス・フュージェン氏が三月に退任、ヘイズ氏が社長を継いだ。

ナムコ・オペレーションズ社とアラジンズ・キャッスル社は、合わせて四十六州で三百三十五カ所のゲーム場を運営している。

マイク・ニーブン氏

また、英国業務用子会社のブレントレジャー社はナムコが九二年十月に買い取ったディストリビューター会社だが、その長が三月に退任。四月にアタリゲームズ・アイルランド社を退社したマイク・ニーブン氏が社長となった。英国にはもうひとつ、欧州子会社としてナムコ・ヨーロッパ社（シェーン・ブレイク社長）がある。

ブレイク氏は英国出身、ヘイズ氏とニーブン氏はアイルランド出身。いずれもアタリゲームズ社から移籍した。

ディズニー社社長の

ウェルズ氏死去

アイズナー会長が社長兼任

米国のウォルトディズニー社のフランク・ウェルズ社長が四月三日、乗っていたヘリコプターの墜落事故によりネバダ州エルコ・カウンティで死亡した。六十二歳。ネバダ州中央にあるルビー山にスキー旅行に出かけた帰りに事故に会ったもの。登山家でもあった。

ウェルズ氏はカリフォルニア州出身。ワーナーブラザーズ社の副会長を経て八四年九月、ウォルトディズニー社に入り社長となった。その後の十年間、同社の売上高は十五億ドルから八十五億ドルと成長し、株価も十六倍に上昇した。

ウェルズ氏と同時に同社に移ってきたマイケル・アイズナー会長は、コンビを組んで同社経営を発展させてきただけにショックは大きかった、としている。アイズナー会長は社長職を兼任することになる。

話題のマシン

「ワールドヒーローズ2」に
強力必殺技追加
ADK／SNKから「JET」

㈱エーディーケイ（本社埼玉、新井一夫社長）開発による〃ネオジオMVS〃用ソフト「ワールドヒーローズ2JET」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から四月末に発売となった。

これは前作「ワールドヒーローズ2」をグレードアップしたもの。使用できるキャラクターは、新キャラクター二人を加えて、全部で十六人となった。特徴として一人プレイの場合、「超武会モード」と「武者修業モード」が選択できるようになった。それぞれ対戦相手とのラウンド数が異なっている。二人対戦プレイでは、自分のキャラクターの能力値を「攻撃力重視」、「防御力重視」、「スピード重視」などから選択することができる。すべてのキャラクターに新しい必殺技が追加され、グラフィックも新しくなっている。

カセット定価五万八千円。

ワールドヒーローズ2JET

セガ社のCG「スターウォーズ」
操縦と攻撃分担
ルーレット式「ソニック」プライズ機も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVシューティングゲーム機「スターウォーズ」が四月二十七日、プライズ機「ソニックのスペースツアーズ」が四月二十日に発売となった。

「スターウォーズ」は同名映画をもとにした3D形式画面のシューティングゲームで、CGボード「モデル1」採用で、ゲーム画面のほとんどがポリゴンによるCGで表示されている。操作方法に特徴があり、一人プレイの場合、ボタン二つ（レーザー、魚雷）のついたコントロールレバーと速度調節用レバーを使用。二人プレイの場合、右側のプレイヤーは、コントロールレバーと速度調節用レバーで自機を操縦、左側の座席のプレイヤーは、コントロールレバーで照準を動かし、敵を射撃するというふうに役割を分担しプレイできる。

また、〃VRボタン〃により視点を二段階（コックピット内、自機を含む）に変更可能。ゲーム内容は敵艦隊との戦闘と「デス・スター」攻略の二部構成。

幅一一四ｾﾝ、奥行二二〇―三一〇ｾﾝ（調節可能）、高さ一八六・七ｾﾝ。定価二百二十万円。

「ソニックのスペースツアーズ」は、ルーレットタイプのプライズマシンで、スタートボタンを押すと「ソニック」が回転、ストップボタンで停止。飛行機の翼が、当たりのコマに止まれば七十五ﾐﾘの景品カプセルを払い出す。はずれの場合でも三十ﾐﾘの景品カプセルを払い出す。演出効果のある「ブラックライト」を採用している。

幅六〇ｾﾝ、奥行六〇ｾﾝ、看板を含む高さ一六〇ｾﾝ。定価四十九万七千五百円。

スターウォーズ

ソニックのスペースツアーズ

マリオと友だち
バンプレストから「シーソー」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から定置型乗物機「スーパーマリオシーソー」が、三月中旬に発売となった。

これはシーソー式の乗物機で、揺れに合わせて前にあるマリオ人形が寄ったり離れたりする。幅九七ｾﾝ、奥行一七六ｾﾝ、高さ一四〇ｾﾝ、OP価格九十八万円。

スーパーマリオシーソー

スポーツ性あるゲーム
ボール投げと皿
トーゴ「ディッシュ・オン」

㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）から、ボール投げのアーケードゲーム機「ディッシュ・オン」が、三月末に発売となった。

これは「トーゴ・ニューカーニバルゲームシリーズ」の第四弾で、五つのボールを一定タイム内に、キャビネットに配置されている五枚の上皿（ディッシュ）に投げ入れるというもの。ランダムにボールを出す〃おじゃま機能〃がついているので、ボールがうまく入っても油断できないことが特徴。時間内にすべての皿にボールを入れると、キャビネット下のドアが開いて景品を払い出す。キャビネットのサイズは同シリーズの従来機と同じで、幅八〇ｾﾝ、奥行二五〇ｾﾝ、高さ二二四ｾﾝ。定価二百四十六万二千円。

ディッシュ・オン

話題のマシン

セタ開発の「ツインイーグルII」
画像、演出に工夫
高度、スピードアップした「五月陣戦」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）製TVシューティングゲーム「ツインイーグルII」が四月十九日、また同TV将棋「早指し将棋・五月陣戦」が四月二十五日発売となった。

「ツインイーグルII」は縦画面縦スクロールのシューティングゲームで、前作「ツインイーグル」をグレードアップ。グラフィックがきめ細かくなった。八方向レバーとボタン三つ（対空バルカン、対地ミサイル、ボンバー）で操作。レバー入力とボタンの組合わせにより特殊攻撃が出せるのが特徴。特殊攻撃には「集中連射」、「扇状連射」、「回転連射」、「強力ボム」、「旋回」などがあり、それぞれ威力や効果範囲がアップする。

また爆発性の高い敵を破壊すると、爆風で周辺の敵を巻き込んで次々と爆発していく〃連鎖爆発〃という演出もある。ステージは全部で三つ。一つのステージは三つのエリアで構成されており、攻略の順番はプレイヤーが選択できる。持ち機数制とダメージ制を併用。

基板販売のみでOP価格十七万八千円。

「早指し将棋・五月陣戦」はコンピュータ相手のTV対局将棋で、TVゲーム用の通常のCPUのほか、思考専用のRISC型CPUを搭載しており、コンピュータの思考時間は最強レベルの場合でも平均五秒と速くなっている。「横歩取り」をはじめ、「矢倉」、「縦歩」、「対振り飛車」などさまざまな定跡が約一万手メモリに入っており、初心者から有段者まで幅広い戦法が楽しめる。ゲームは持ち時間制で、一定タイム内に駒を打たなければ持ち時間が減っていき、なくなるとゲーム終了。操作方法は八方向レバーとボタン二つ（駒を持つ、駒を打つ、決定用と駒を戻す、取り消し用）。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

ツインイーグルII

早指し将棋・五月陣戦

ミッドウェー社「ポパイ」
ユニークな構造
環境保護めざすフリッパー

米国ミッドウェー社製（バリーブランドの）フリッパー「ポパイ・セーブ・ザ・アース」が、㈱タイトーから四月二十五日発売となった。

これは有名なアニメキャラクター「ポパイ」が地球を救うというのをテーマにしたフリッパー。キングフィーチャーシンジケート社から許諾を受けた。

大きな特徴として、プレイフィールド上部が二階建て構造になっており、ミニフィールドがあり、その下には「プルート」の頭部模型が置かれている。左側のレーンも二階建て構造になっており、ここを何度も通過することによって、自然の動物たちを守り、ひいては地球を救う。

マルチボールなどフィーチャーも多彩で、定価七十二万円。

ポパイ・セーブ・ザ・アース

シリーズ第3作
今度は鋭いサメ
ナムコ「サメサメパニック」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、モグラ叩き型アーケードゲーム機「サメサメパニック」が、近く発売となる。

これは同社「パニック」シリーズの第三弾で、キャビネット奥からしゃくりあげるように出てくるコミカルな表情のサメを叩いていき、得点を上げていくもの。出てきたサメをすばやく叩かないとかまれたことになり、減点されることが特徴。

一定タイマー制で得点に応じて、「イカしてるう！」、「これでいいのカイ？」、「エイ！もうすこし」などユニークなことばで五段階の評価を表示する。幅一一三ｾﾝ、奥行八八ｾﾝ、高さ一四九・五ｾﾝ。価格未定。

サメサメパニック

3人乗りメリー
ホープから「ファンシーゴー」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から定置型回転式乗物機「ファンシーゴーランド」が三月末に発売となった。

これは小型の三人乗りメリーゴーランドで、豪華なイルミネーションやBGM、音声付き。周回数、利用料金とも切り替え可能。オプションでテント式の屋根があり、屋外にも設置可能。直径二一〇ｾﾝ、高さ二四八ｾﾝ（オプションの屋根をつけた場合三〇〇ｾﾝ）。定価二百二十万円。

ファンシーゴーランド

総目録 No.83

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⓪明らかなコピー機や⓪とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

龍虎の拳　2
"ネオジオMVS" ソフト"100メガショック" 第7弾。「龍虎の拳」の続編で、キャラクターが12人に増えた。カセット定価5万8千円。　【SNK】No.465

テイルズ・フロム・ザ・クリプト
同社 "ピンボールシリーズ" 第21弾。米国の同名TV番組をもとにし、変わったボールの打ち出し操作をする。OP価格57万8千円。【データイースト】No.468

ジャッジ・ドレッド
米国ミッドウェー社製フリッパー。英国コミックシリーズの同名主人公をもとにしたもので、スーパーマルチボールを初採用。定価72万円。【タイトー】No.465

バトルクロード
TV対戦格闘ゲーム。異種格闘技トーナメントをテーマとし、キャラクターは全部で14人。基板販売のみで定価16万8千円。【彩京／ジャレコ】No.466

フライング・パワー・ディスク
同社による "ネオジオMVS" ソフト第2弾。対戦型のフリスビー風スポーツゲーム。必殺技も多彩。カセット定価5万8千円。　【データイースト】No.466

ミラクルアドベンチャー
"ネオジオMVS" 用の同社第1弾ソフト。横スクロール画面で、コミカルタッチのアクションゲーム。カセット定価5万8千円。【データイースト】No.466

それいけ!!ココロジー　2
TV心理テスト機。前作をバージョンアップし、心理ゲームの項目は16に増えた。パスワードによるコンティニューも可能。定価115万円。　【セガ社】No.465

バーチャファイター(アストロシティ2)
同社同名機のミディ型新キャビネット版。高解像CG画面に対応した29インチのフラットモニター採用。ゲーム内容は同じ。定価92万5千円。【セガ社】No.465

X−DAY
テストの回答内容からプレイヤーの寿命を占うというTV機。結果は「生存証明書」または「ゾンビ証明書」でプリントアウト。価格85万円。　【ナムコ】No.465

早押しクイズ・グランドチャンピオン大会
TVクイズゲーム「早押しクイズ王座決定戦」のグレードアップ版。形式がクイズ番組風になった。内容は前作とほぼ同じ。定価68万円。【ジャレコ】No.467

F−1スーパーバトル
TVドライブゲーム機。同機専用の新32ビットボードと新型音源チップを採用。コースは3種類。通信機能付き。価格未定。発売未定。　【ジャレコ】No.467

マッスルボマー・DUO
TVプロレスゲーム。前作のバージョンアップ版。すべてのキャラクターに2つ以上の新必殺技が追加された。基板販売のみで定価16万円。【カプコン】No.466

ダンジョンズ&ドラゴンズ
TVアクションゲーム。米国ストラテジック社家庭用ゲームを "CPシステムII" としてTVゲーム化。基板販売のみで定価26万円。　【カプコン】No.466

アルチメイトテニス
ベルギーのアート&マジック社製で取り込み画像によるTVテニスゲーム。ゲームは持ちボール数制。基板販売でOP価格16万8千円。【バンプレスト】No.466

レーシングフォース
TVF1ドライブゲーム。高性能チップ（PSAC4）採用により、画面に奥行き感と遠くの景色が霞むようすを表現。定価155万円。　【コナミ】No.466

ジュラシックパーク
同名映画をもとにした3D形式のTVシューティングゲーム機。迫ってくる恐竜たちに照準を合わせ発射。2人用座席が揺動。定価185万円。　【セガ社】No.468

龍龍（ロンロン）
同じ麻雀牌をラインで結び、牌の山を崩していくTVパズルゲーム。ヘルプ機能付き。基板販売のみでOP価格14万8千円。【中日本リース／タイトー】No.467

リッジレーサー　3M
同社同名機の3モニターバージョン。33インチブラウン管を横に並べたワイド画面。システム32の機能を効果的に発揮。価格500万円。　【ナムコ】No.467

ファイナルラップ　R
TVドライブゲーム機。新32ビットボード "システムFL" の第1弾。コースは実在の4種類を採用。通信機能付き。価格160万円。　【ナムコ】No.467

電神魔傀
TV格闘アクションゲーム。近未来都市を舞台に、サイボーグやバイオロイドが敵の軍団と戦う。基板販売のみでOP価格17万8千円。【バンプレスト】No.467

ダイナ・ギア
"システムSSV" ソフト。横スクロール画面のアクションゲーム。2人同時プレイでは協力攻撃も可能。価格未定。発売未定。　【サミー工業】No.467

話題のマシン

（第465号〜第468号）

レイフォース
縦スクロール画面のシューティングゲーム。空中の敵に高度差があるのが特徴。全部で7ラウンド構成。基板販売のみで定価21万円。　【タイトー】No.468

アンダーファイアー
TVガンゲーム機。備え付けの銃で画面に現れるギャングを次々と狙撃していく。画像は実写取り込みを採用。29インチ画面。定価105万円。【タイトー】No.468

スーパーストリートファイターII・X
同社「ストII」シリーズの新バージョン。新連続必殺技 "スーパーコンボ" が加わった。"CPシステムII" 基板で定価23万6千円。　【カプコン】No.468

ヒルクライマー
山登りをテーマにしたアーケードゲーム機。コースを傾けながらボールを頂上のゴールに入れると景品を払い出す。OP価格48万円。　【アイレム】No.465

チャレンジヒッター
エレメカとTV画面を連動させたアーケードゲーム機。エレメカのゲーム内容に合わせ画面で野球の試合が進行。定価120万円。　【タイトー】No.465

リッジレーサー・フルスケール
同社同名機のフルスケール版。コックピットはユーノスロードスターの実車を使用。ゲーム画面はプロジェクターで表示。価格2千100万円。【ナムコ】No.468

ファイナルラップR・DX
同社同名機のデラックスタイプ。2人用でそれぞれの座席がゲームに応じて前後にスライドする。価格298万円。　【ナムコ】No.468

ティンクルピット
TVコミカルアクションゲーム。同社のこれまでのTVゲームに登場したキャラクターを多数使用。基板販売のみでOP価格14万8千円。　【ナムコ】No.468

クレヨンしんちゃん・オラと遊ぼ
TVクイズゲーム。クイズ以外にパズルや迷路解きなどもある。9ステージ、34ラウンドでライフとノルマ制。基板販売で定価18万5千円。【タイトー】No.468

ペアマッチホッケー
2対2の対戦ダブルスも可能なエアーホッケーゲーム機。幅は同社「スピードホッケー」より30センチ広くなった。定価98万7千5百円。　【セガ社】No.467

モックンゴルフ
コンパクトなモグラ叩きゲーム機。6つの穴からランダムに顔を出すコミカルなモグラをハンマーで叩いていく。定価82万5千円。　【トーゴ】No.467

モックンレース
対戦型のモグラ叩きゲーム機。親モグラを叩き、ボックス内の子モグラを走らせ、相手側の陣地にたどり着かせると勝ち。定価80万円。　【トーゴ】No.467

サーカスホイール　II
輪投げをもとにしたアーケードゲーム機。観覧車のゴンドラから突き出たポールにリングを引っかけると景品を払い出す。定価272万円。　【タスコ】No.466

ダンクシュート
アーケードゲーム機。ランダムにゴールをふさぐゴリラの手をかわし、ボールをシュートしていく。2人同時対戦も可能。定価124万円。　【タスコ】No.466

スーパーチャレンジシュート
アーケードゲーム機。手前のバスケットボールを叩いて、ボールを発射。動いているゴールに入れれば、景品を払い出す。OP価格78万円。【タカラAM】No.465

マインドエスコート
TV心理テスト機。5ジャンル6択制の質問5つに答えると、結果をプリントアウト。2人同時プレイも可能。定価122万5千円。　【タイトー】No.464

ハッピーコンサート
森の動物たちのコンサートをテーマにした2人用の定置型乗物機。音楽に合わせてクマとウサギのぬいぐるみが楽器を鳴らす。定価102万円。　【ホープ】No.466

セガソニック・コスモファイター
定置型乗物機。20インチのTV画面付きで、シューティングゲームも楽しめる。子ども2人、大人1人の3人乗り。定価106万2千5百円。　【セガ社】No.465

ニュースウィートファクトリー
同社「スウィートファクトリー」のバージョンアップ版。景品を乗せるベルトコンベアーの部分がターンテーブルに変わった。定価125万円。　【ナムコ】No.468

シュータウェイII・ラピッドファイヤー
同社「シュータウェイII」のバージョンアップ版。ターゲットを早く撃つほど高得点が得られ、展開がスピーディーになった。価格125万円。　【ナムコ】No.468

コングフォール
レバーでキャビネット手前の回転盤を動かし、ゴリラがテーブルから落とすカプセルを受け止めるプライズゲーム機。定価86万2千5百円。【セガ社】No.468

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.223

山川萬里

米とはなにか

三月に入ってからのテレビ、新聞などの米についてのニュースを見ているとつくづく情なくなってしまう。

日野啓三でさえ読売新聞の〈流砂の遠近法〉で以下のようなとらえ方でしか米については理解していない。

日野啓三老いたりという感を深くするばかりである。よくいえば庶民の目ということであろうか。

——東京の世田谷区に住んでいる。コメはずっと私鉄駅前の大型スーパー店で買うことが多かった。三月に入って早々のある夕方、そのコメ販売コーナーに「本日分終了」と簡単な札が置いてあった——

ここから日野啓三は記憶を辿っての連想をすすめてゆく。

一九四二年の夏頃、ケーキ屋の店先に「シュートクリームの販売はきょうが最後です」と札がかかっていた。

多分これ以降日本人は一九五〇年代になるまでシュークリームを口にすることは出来なかったことだろう。

一九六五年から日野啓三はベトナム戦争中の特派員としてサイゴンに一年近く滞在する。

その期間中のタイ米を食した記憶〝コメに似た奇妙に細長い何か〟の味気なさ。そのようなある日、日本から取材にくる人に「コメイッショウ」を持ってきて貰う。

——その米飯を赴任時に持参した梅干し、インスタントみそ汁、焼きのりと、一口毎に「うまいなあ、これが本当のコメの飯だ」と、涙をこぼすようにして食べた——

——戦争末期から戦後三年間ほどの食料キキンの状態、粒が丸くて艶と張りあるジャポニカ米の、私たちの味覚にとってのおいしさは、その後もしばしば〝白い奇蹟〟のようなものだと思ってきた。——

コメ不足の関連する自分の体験の記憶から話は一転して世界規模、いわゆるグローバルな視点に移って結末を迎えてしまう。

——世界というところは、物品が溢れ返って気楽に便利に満ち足りたものではない、という気分が、私の意識の奥というより体の底に、ひそかに根強くしみついている。

推計の仕方はいろいろあるだろうが、全世界の人口は来世紀前半に百億人まで倍増する。世界の穀物生産はそれに追いつけないどころか耕地の劣化によってむしろ減少し始めている、と専門家たちは言う。これまで四十年間ほど飢えの恐怖なく一応食べ放題だったことは、長い好運の偶然だった気がしてならない。その偶然の背後から、じわじわと身の引きしまるような必然が「本日終了」という、きびしくそっけない顔をのぞかせ始めたのかもしれない。

乏しい食料を血を流して奪い合う、あるいは涙とともに分け合う未来の光景が、二重になっていま私には見える——

米の問題についてみごとに現実の問題、いちばん大事な中間項がすっぽりと抜け落ちていて、一読後唖然とする。

やはりどうしてこうなってしまったか、とりあえずどうしてゆかなければならないか、こうゆうことはどうしても現実の政治にかかわる問題である。

今はたまたま米だけがクローズアップされているけれど日本の食糧全体についてまず考えなおさなければならない。世界の先進諸国だけを例にとっても日本のように七〇%以上の食糧を輸入に頼っているような馬鹿げた政策をとっている国は一国もない。またその数字がどれほど怖いものかについて無知な政治家、日野啓三さんのような知識人、わたくしたち庶民で埋めつくされている国も一国もない。

どんな国でも、まず食糧だけはたとえコストが多少高くついても自国で出来るだけ確保するというところからしか経済活動をはじめてはいない。ごく当然なことであるのに日本ではどうしてか当然ではない状態になってしまっている。

70%以上の食糧を輸入しているわが国に米の部分自由化を強制される理由のひとつもない。これはフランスなどの他国でも不思議であるとする論調がつよく出ていた。

更に不思議なのは、外国との関係で米の部分自由化といいながら国内では依然として厳しく食管制度をしいていることである。

食管制度がナンセンスであることは、今度の米の問題でもそうである。テレビ、新聞にしきりにヤミ（闇）米という語が使用されだして苦笑してしまった。ヤミという語が生きているのならば、配給米もあるはずで、米穀通帳さえ持ってゆけば米は必ず入手出来たものである。米の供給で今回のような問題を起しておいて何が食管制度か何がヤミ米かといいたい。

食管制度で農水省がやったことは減反制で日本のかなりの農地を荒廃化し農民の心情を土足で踏みつけるようなことをして、青田刈りを強制しただけである。どこの国のためにどんな人のためにこのようなことをしてきたのか。

備蓄米が多くなり過ぎた結果としての減反制、青田刈りのはずであったのがいよいよ備蓄米が必要な事態になり蓋を開けてみればこの態である。

タイ米を十倍の価格で売り、カリフォルニア米を四・五倍の価格で売るための食管制度、農水省は、国民にとっては不必要なものである。

要らない統制によって外国産の不味い食肉をその外国の市場・価格の十倍近い価格で買わされているなど、食糧の輸入で農水省が国民にいいことをしてくれていない例は枚挙にいとまがない。

とりあえず米だけに限っていえば、細川内閣が部分自由化を受け入れてしまってはいるのだけれども、これで自由化が決定したことにはならないのである。

テレビも新聞もどうしてか黙して語らず黙して触れないのだが、実はガットの「農業合意」は、これから調印して国会で批准しなければ発効しない。

賢い国民であれば、コメを買うために店頭に行列をする以上のエネルギーを国会での批准阻止へ注ぐのであろうが、今の日本人はせいぜいコメ屋の前で騒ぐぐらいの知恵しかもちあわせていない可能性が大きい。怖い時代になったものである。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター(セガ社) Virtua Fighter (Sega)	8.93
2	2	スーパーストリートファイターII・エックス(カプコン) Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	8.20
3	—	ドラゴンボールZ・VRVS(セガ社) Dragonball Z (Sega)	7.09
4	3	ぷよぷよ(コンパイル/セガ社) Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.64
5	6	スラムダンク(コナミ) Run & Gun (Konami)	6.63
6	10	スーパーリアル麻雀 P Ⅳ(セタ/サミー) Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	6.15
7	9	ライトブリンガー(タイトー) Light Bringer (Taito)	6.10
8	7	雷電 II(セイブ/日本システム) Raiden II (Seibu)	6.09
9	4	ゴルフィンググレイツ 2(コナミ) Golfing Greats 2 (Konami)	6.00
10	—	ポトポト(セガ社) Poto Poto (Sega)	5.92
11	5	ファイターズヒストリー・ダイナマイト(データイースト/SNK) Fighters History Dynamite (Data East/SNK)	5.90
12	8	ネビュラスレイ(ナムコ) Nebulasray (Namco)	5.88
13	15	上海 III(サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	5.82
14	14	プレミアーサッカー(コナミ) Premier Soccer (Konami)	5.76
15	11	アイドル雀士・スーチーパイ(ジャレコ) Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	5.69
16	13	龍虎の拳 2(SNKネオジオ) Art of Fighting 2 (SNK)	5.68
17	12	レイフォース(タイトー) Ray Force (Taito)	5.65
18	17	ボンバーマンワールド(アイレム) New Atomic Punk (Irem)	5.64
19	16	餓狼伝説スペシャル(SNKネオジオ) Fatal Fury Special (SNK)	5.61
20	26	サンダードラゴン(雷龍) 2(NMK/サミー) Thunder Dragon 2 (NMK/Sammy)	5.55
21	18	クイズココロジー 2(テクモ) Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	5.53
22	24	所さんのまーまーじゃん(セガ社) Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.50
23	25	上海 II(サン電子) Shanghai II (Sun)	5.45
24	22	フライングパワーディスク(データイースト/SNKネオジオ) Windjammers (Data East/SNK)	5.38
25	32	スーパー上海(ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.37

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	デイトナUSA(セガ社) Daytona USA (Sega)	9.22
2	2	リッジレーサー(DX)(ナムコ) Ridge Racer (DX) (Namco)	8.94
3	—	リッジレーサー(SD)(ナムコ) Ridge Racer (SD) (Namco)	8.88
4	4	ジュラシックパーク(セガ社) Jurassic Park (Sega)	8.75
5	3	バーチャファイター(セガ社) Virtua Fighter (Sega)	8.50
6	5	ファイナルラップ R(スタンダード)(ナムコ) Final Lap R (Standard) (Namco)	6.88
7	—	スズカエイトアワーズ 2(DX)(ナムコ) Suzuka 8 Hours 2 (DX) (Namco)	6.75
8	7	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会(ジャレコ) Speed Champion−King of Quiz* (Jaleco)	6.73
9	6	アンダーファイアー(タイトー) Under Fire (Taito)	6.45
10	8	それいけ!ココロジー 2(セガ社) Soreike Kokorogy 2* (Sega)	6.36
11	9	アウトランナーズ(セガ社) Out Runners (Sega)	6.20
12	10	サイバースレッド(ナムコ) Cyber Sled (Namco)	5.83
13	11	リーサルエンフォーサーズ(コナミ) Lethal Enforcers (Konami)	5.81
14	12	早押しクイズ王座決定戦(ジャレコ) Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	5.63
15	15	バーチャレーシング(ツイン)(セガ社) Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.53

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ジャッジドレッド(ミッドウェー) Judge Dredd (Midway)	6.00
2	3	インディージョーンズ(ウィリアムズ) Indiana Jones (Williams)	5.75
3	—	テイルズ・フロム・ザ・クリプト(データイースト) Tales from the Crypt (Data East)	5.50
4	5	ジュラシックパーク(データイースト) Jurassic Park (Data East)	5.30
5	6	ストリートファイター II(プリミア) Street Fighter II (Premier)	5.25

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	X-DAY(ナムコ) X-Day (Namco)	8.09
2	3	チャレンジヒッター(タイトー) Challenge Hitter (Taito)	7.00
3	2	キャプテンフラッグ(ジャレコ) Captain Flag (Jaleco)	6.29
4	1	キャプテンゾディアック(タイトー) Captain Zodiac (Taito)	6.11
5	4	ワニワニパニック(ナムコ) Wacky Gator (Namco)	5.13

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo, WMS Industries Join Forces In 64-Bit

Nintendo of America Inc., Redmond, WA, and WMS Industries Inc., Chicago, have formed a joint venture company, William/Nintendo Inc., Chicago, to make 64-bit video games exclusively for Nintendo's home system, "Project Reality", Nintendo of America's chairman Howard Lincoln announced on March 30.

Nintendo of America, a subsidiary of Nintendo Co., Ltd., Kyoto, has granted WMS Industries a long-term, worldwide license to develop and market coin-op video games utilizing Nintendo's 64-bit technology now being developed by Silicon Graphics Inc. WMS Industries will begin development of coin-op videos using "Project Reality" technology immediately, with games to reach the arcades in 1995 and marketed under the "Midway" trade name.

Williams/Nintendo Inc. will acquire the home video rights to these coin-op videos from WMS Industries, and will market these videos exclusively for "Project Reality" and other Nintendo home video consoles. The first game from Williams/Nintendo Inc. will ship in the autumn of 1995 when "Project Reality" is launched, Nintendo announced.

Meanwhile, Nintendo has signed an exclusive development agreement with Rare Ltd., UK, and Rare Coin-It Toys & Games Inc., Miami, FL, to create the first in a series of video games for "Project Reality". Rare Ltd., an independent software producer, and Rare Coin-It, have emerged recently as premier developers and designers of game software.

The first game to be developed under the agreement, "Killer Instinct" will be previewed on an "invitation only" basis at the Summer CES '94 (Chicago, June 23–25). Later this year, WMS Industries will distribute the coin-op version of "Killer Instinct", a futuristic 3D fighting game and the first video game to demonstrate the 64-bit "Project Reality" technology.

Jaleco Opens Oita Plant

Jaleco Ltd., Tokyo, announced on March 23 the completion of its Oita manufacturing plant which has been constructed in Nakatsu City, Oita Prefecture, Kyushu and held an opening ceremony. In the site area of 8,170 m^2 wide, there is a factory (917 m^2) and a warehouse (1,990 m^2), where production of video game cabinets will be commenced from June. Jaleco invested ¥200 million in the land and ¥300 million in the buildings and equipment.

Nakatsu City is the birthplace of Jaleco's president, Yoshiaki Kanazawa. After graduating from a senior high school in the city, he went to Senshu University (Tokyo). The inauguration ceremony was attended by Kanazawa's classmates, diet members, members of the prefectural assembly, etc.

Konami Revises Forecast Down

On April 15, Konami Co., Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of results for the fiscal year ended March 1994, following the similar revision in October, last year. According to Konami, it is attributable to the fact that all of its American and European subsidiaries posted unfavorable results due to the sluggish markets for home use products in Europe and America, and that shipments of liquid crystal displays to pachinko manufacturers in Japan dropped below the expected level.

After the revision, revenue stands at ¥36,800 million, and net income at ¥950 million. These figures cannot be compared with the results in the preceding year, since Konami adopted irregular terms – 7-month term ended in September 1992 and 6-month term ended in March 1993. However, when converting the results for the 6-month term ended in March 1993 into 12-month results, the net income for the current term is found to have decreased by 76%.

Nikkodo Buys Mini-Juke Companies

On April 1, 1994, Nikkodo Co., Ltd., Osaka, purchased the karaoke equipment operator companies, Mini-Juke Japan Co., Tokyo, and Mini-Juke Osaka Co., Osaka, at the price of ¥5,780 million. This enables Nikkodo to expand its operation division at a stroke.

Mini-Juke Japan and Mini-Juke Osaka were established in 1970 by Iwao Hamasaki as juke box sales and lease companies. About 20 years ago, they were once engaged in the manufacture of counter-top slot machines. Hamasaki sold Mini-Juke and withdrew from his position as officer.

Toaplan Goes Bust

Toaplan Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on March 31, together with its affiliate, Comet Co., Ltd., Hachioji, Tokyo. The debt was ¥1,500 million for Toaplan and ¥500 million for Comet. They are likely to be liquidated.

According to Toaplan's president, Taizo Hayashi, he founded Toa Kikaku, a computer appliances sales company, in April 1979, and then established Toaplan, a video game manufacturer, in September 1982. In 1983, Toa Kikaku was renamed Comet.

Video games developed by Toaplan include "Slap Fight" (1986), "Twin Cobra", "Sky Shark" (1987), "Truxton" (1988), "Fire Shark" (1989), "Out Zone" (1990), "Vimana" (1991), "Truxton II" (1992) and "Grind Stormer" (1993). Many of these were marketed through Taito Corp., while others were distributed by Tecmo and Namco.

JAMMA Cracks Down On Illegal Use of Mark

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has recently carried out a partial revision of "JAMMA Standards" for video game PC boards. According to the revision made as of February 7, it was newly stipulated that manufacturers other than JAMMA members or manufacturers licensed by JAMMA members are prohibited to use the "JAMMA" mark.

The revision was made to eradicate the contradiction that, while "JAMMA Standards" have been adopted across the world, the "JAMMA" mark has also been printed on counterfeit PC boards. JAMMA intends to stress again that JAMMA has never authorized counterfeiters to use the "JAMMA" mark.

By registering "JAMMA" as a trademark in various countries, JAMMA can bring charges in instances where the trademark is used without permission, says a JAMMA spokesman.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!

絵クイズ、ボーナスゲームなど多彩なおもしろさ!

人気TVクイズ番組の楽しさ満載。
ミリオンスロットで大興奮!

さあ、みんなで考えよう!

©NTV 1993

㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808